

DIGIMON WORLD

NEXT GENERATION



©Akiyoshi Hongo, Toei Animation
Game ©2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
Distributed by BANDAI NAMCO Entertainment Europe and its subsidiaries. Published by BANDAI NAMCO Entertainment Europe
S.A.S. Developed by B.B Studio. Made in Austria. All Rights Reserved.



TOEI ANIMATION
Since 1956



Entertainment

- » Historia.....02
- » Personajes.....03
- » Controles básicos.....06
- » Inicio del juego.....07
- » Transcurso del juego.....08
- » Digivice.....09
- » Aventura.....16
- » Combate.....19
- » Floatia.....24
- » Compañero.....28
- » Caja Dimensional.....31

Un regalo de un recuerdo casi olvidado...

Activé el Digivice, mi pulso se aceleró ante la añorada sensación. Al instante siguiente... me envolvió una deslumbrante luz blanca.

Al despertar, me encontraba en un mundo extraño, un lugar sin entradas ni salidas.

En la confusión, una amenaza desconocida me atacó. Mis queridos compañeros del pasado vinieron a ayudarme. Nuestros vínculos casi rotos se repararon, y ocurrió un milagro.

Las últimas vacaciones de verano de mis años de instituto. ¡La luz provocada por ese milagro abrió la puerta a una nueva aventura!

TAKUTO

(nombre predefinido;
se puede cambiar)

VOZ: YUUTA KASUYA

HÉROE (MASCULINO O FEMENINO)

Estudiante de bachillerato que está dejando de lado las actividades extracurriculares para prepararse para los exámenes de acceso a la universidad. En su niñez, tenía adicción por los juegos de Digimon y, cuando estaba en quinto curso, logró quedar en segundo lugar en los campeonatos nacionales.

SHIKI

(nombre predefinido;
se puede cambiar)

VOZ: SAKI FUJITA



KOUTA HIROSE

VOZ: KENN

Otro estudiante de bachillerato. El típico "buen tipo" que es amable y empático con los demás. No es que sea impopular, pero su personalidad hace que a menudo los demás no se percaten de su presencia. Se encuentra perdido en el Mundo Digital junto al héroe.



YUKIMURA

(GUILMON)

VOZ: YUUSEI ODA

El compañero de Kouta. Estoico y cortés con todo el mundo.

HIMARI OHBUCHI

VOZ: NAO TOUYAMA

Otra estudiante de bachillerato. Firme, tenaz y siempre lista para actuar cuando surge una nueva idea. Esto hace que parezca engreída, pero también está dispuesta a trabajar duro por el bien de los demás, incluso si eso supone reprimir sus propios sentimientos. Está perdida en el Mundo Digital junto al héroe y, a veces, parece que está inquieta por algo...



RIKKA

(SALAMON)

VOZ: YUKA TOKUMITSU

La compañera de Himari. Una amiga consentida que siempre está pegada a ella.



LUCHE

VOZ: SORA AMAMIYA

Una chica que perdió la memoria por motivos que se desconocen. Siempre lleva consigo un peluche parecido a un Numemon.



VOZ: KENICHI SUZUMURA

Un hombre observador con un sombrero de lana negra que está envuelto en misterio. ¿Qué augura el DigiHuevo que tiene en sus manos?

SHOMA TSUZUKI

VOZ: NOBUHIKO OKAMOTO

Un chico de aspecto joven que lleva un LCD de Digimon de juguete. ¿Qué observan sus tristes ojos?



JIJIMON

VOZ: BIN SHIMADA

El anciano del pueblo. Es serio y responsable, aunque a veces tiene sus achaques. Después de que el ataque de Machinedramon provoque que los Digimon se dispersen, trabaja duro para traerlos de vuelta y restaurar la ciudad.

TAOMON

VOZ: DAISUKE NAMIKAWA

Es un viejo amigo de Jijimon, aunque un incidente hizo que sus caminos se separasen. Es callado, cabezota y pesimista, y no le gusta relacionarse con la gente. Se ha percatado de la presencia de otra voluntad en este mundo, una que trata de retorcerlo y adaptarlo a sus propios deseos.



BOTONES DE DUALSHOCK®4



CONTROLES DEL MAPA DE CAMPO

Botón ×	Hablar, confirmar, moverse entre zonas, recoger objetos, cosechar
Botón ○	Cancelar, volver
Botón □	Ir al modo Cuidados
Botón Δ	Abrir Digivice
Botón R1	Controlar cámara (acercar vista), omitir conversación
Botón L1	Controlar cámara (alejar vista)
Joystick izquierdo	Moverse
Joystick derecho	Controlar cámara (cambiar puntos de vista) * No disponible en la ciudad.
Botón OPTIONS	Abrir mapa, omitir vídeos
Botón del panel táctil	Reiniciar cámara

CONTROLES EN COMBATE

Botón ×	Apoyo (aumenta el Poder de Orden)
Botón ○	Cambiar modos de cámara, cancelar
Botón □	Abrir menú Tácticas
Botón Δ	Abrir menú de selección de objeto
Botón R1 + Joystick izquierdo + Botón ×	Controlar compañero D (consume Poder de Orden)
Botón L1 + Joystick izquierdo + Botón ×	Controlar compañero I (consume Poder de Orden)
Botón L1 Botón R1 + Joystick izquierdo + Botón ×	Controlar compañeros I/D (consume Poder de Orden)

CONTROLES DE ENTRENAMIENTO

Joystick izquierdo	Seleccionar contenido de entrenamiento para compañero I
Joystick derecho	Seleccionar contenido de entrenamiento para compañero D
Botón ×	Confirmar contenido de entrenamiento, detener ruleta.
Botón ○	Cancelar
Botón Δ	Historia
Botón L1 o Botón R1	Cambiar atributos mostrados

Una vez que inicies el juego y termine la introducción, verás la pantalla de título. Selecciona uno de los siguientes modos.

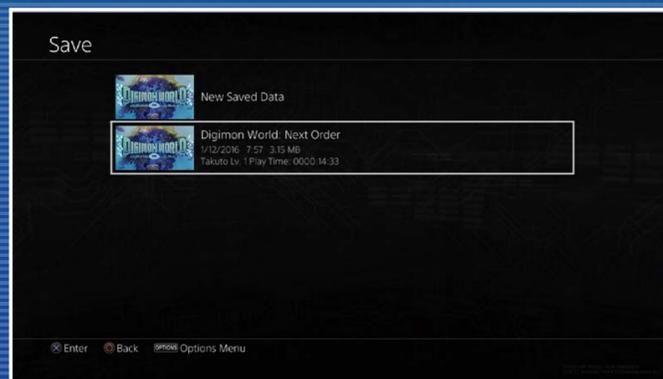


CONTROLES DEL MENÚ PRINCIPAL

Nueva partida	Empieza la historia desde el principio. Podrás elegir entre las dificultades Fácil y Normal.
Cargar partida	Carga una partida guardada para continuar la historia desde donde la dejaste.
Ajustes del sistema	Abre la ventana de Ajustes del sistema.

GUARDAR

Usa la instrucción Guardar de tu Digivice para guardar tus datos de juego. Puedes guardar hasta tres partidas a la vez. Si seleccionas un archivo que ya has guardado, lo sobrescribirás.



ajustes del sistema

La pantalla de Ajustes del sistema te permite ajustar las siguientes opciones. Puedes acceder a ella desde la pantalla de título y seleccionando Sistema en tu Digivice.



OPCIONES DEL MENÚ AJUSTES DEL SISTEMA

Volumen música	Ajusta el volumen de la música.
Volumen voces	Ajusta el volumen de las voces de los personajes.
Volumen efect.	Ajusta el volumen de los efectos de sonido.
Idioma del audio	Cambia el idioma de las voces de los personajes. * Solo se puede cambiar accediendo a Ajustes del sistema desde el menú principal.
Cámara arr./ab.	Cambia el control para el movimiento de la cámara en el eje Y.
Cámara I/D	Cambia el control para el movimiento de la cámara en el eje X.
Sens. cámara	Ajusta la sensibilidad de la cámara.

* El idioma en que se muestra el juego varía según el idioma y los ajustes de región de tu sistema.

Digimon World -next Order- se divide a grandes rasgos en tres estilos de juego: aventura, combate e interacción con tus Digimon.

PRÓLOGO

Tras seleccionar Nueva partida, irás a una pantalla en la que podrás elegir el nombre y el sexo del personaje principal. Puedes usar un teclado para introducir tu nombre. Cuando hayas terminado, verás una conversación y dará comienzo el tutorial.



AVENTURA

La ciudad de Floatia será tu base de operaciones mientras exploras el mapa de campo, obtienes información y objetos y avanzas en la historia. El mapa de campo contiene Digimon; si chocas con uno de sus símbolos, entrarás en combate. También te encontrarás con Digimon amistosos que se unirán a tu bando y viajarán a Floatia cuando cumplas con las condiciones necesarias.



COMBATE

Tus compañeros Digimon combaten de manera automática. Durante el combate, puedes darles órdenes, usar objetos y ajustar tu estrategia para mejorar tu posición. Cuando todos los Digimon enemigos sean derrotados, volverás al mapa de campo. Si tus compañeros Digimon son derrotados, volverás a Floatia.



CRIAR/ CUIDAR a LOS DIGIMON

En este juego podrás criar a tus compañeros Digimon. Luchar los ayudará a perfeccionar sus habilidades, y también puedes entrenarlos para mejorar su rendimiento. Deberás cuidar de ellos, alimentarlos y proporcionarles un lugar donde hacer sus necesidades.



Pulsa el botón  en el mapa de campo para ver tu Digivice y acceder a las siguientes opciones.



Información básica
(Fecha/hora, ubicación actual, prosperidad de Floatia, estado de la historia)

Vínculo entre el jugador y sus compañeros

Menú del Digivice

Estado de compañero I

Estado de compañero D

Último DigiCorreo

Valor de DigiAmistad de los compañeros

OPCIONES DEL DIGIVICE

Compañero	Consulta la información de tu compañero y ajusta sus tácticas de combate.
Entrenador	Consulta la información de tu personaje y obtén habilidades.
Objetos	Consulta los objetos que posees.
Mapa	Consulta el mapa, centrado en tu ubicación actual.
DigiCorreo	Consulta el DigiCorreo que has recibido.
Guía campo	Consulta la información de los Digimon que has criado.
Sistema	Ve a la pantalla de Ajustes del sistema.
Guardar	Ve a la pantalla de guardado.

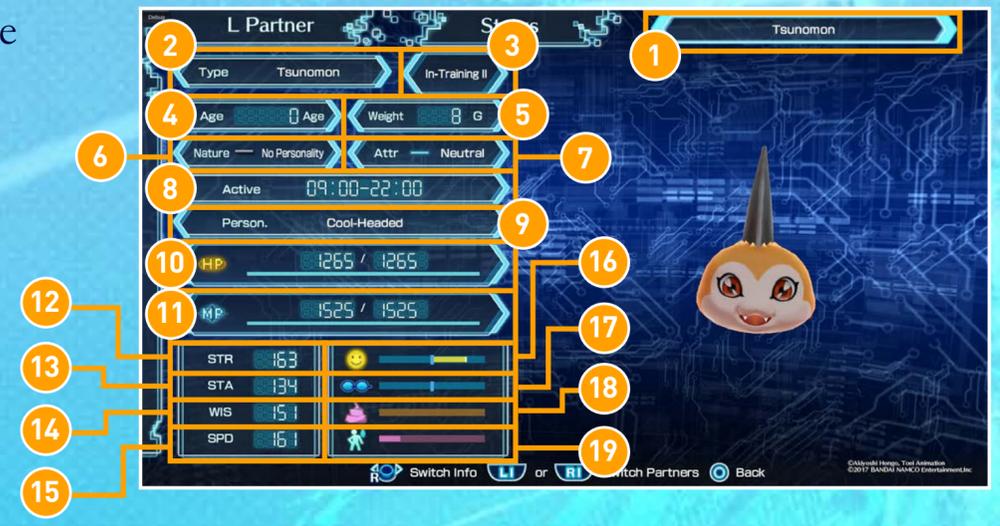
COMPAÑERO

La pantalla Compañero del Digivice te permite ver información de tus compañeros y ajustar tus tácticas de combate. Usa los botones de dirección o el joystick izquierdo y pulsa el botón  para seleccionar uno de tus dos compañeros.



PANTALLA DE ESTADO

La pantalla de estado contiene la siguiente información.



1	Nombre del compañero	12	Fuerza: a medida que aumenta, el compañero inflige más daño.
2	Tipo de compañero	13	Resistencia: a medida que aumenta, se reduce el daño recibido y permite al compañero transportar más materiales.
3	Nivel de Digievolución	14	Sabiduría: a medida que aumenta, también lo hacen la probabilidad de protegerse y el índice de críticos, y se reduce el consumo de PM.
4	Edad del compañero	15	Velocidad: a medida que aumenta, incrementa la velocidad en combate y la probabilidad de esquivar.
5	Peso del compañero	16	Medidor de Ánimo
6	Características del compañero	17	Medidor de Disciplina
7	Atributo del compañero	18	Medidor de Maldición
8	Horas de dormir y estar despierto del compañero	19	Medidor de Cansancio
9	Personalidad del compañero		
10	PS: la energía del compañero		
11	PM: se consumen al usar habilidades de ataque.		

PANTALLA DE AJUSTES DE ATAQUE

La pantalla de ajustes de ataque contiene la siguiente información.



1	Icono de características del ataque	6	Anomalías de estado provocadas por el ataque
2	Nombre del ataque	7	Descripción del ataque
3	Fuerza del ataque	8	Detalles del movimiento especial
4	Alcance del ataque	9	Descripción del movimiento especial
5	PM consumidos	10	Habilidades concedidas en modo Alterado

Selecciona una caja y después una habilidad de ataque de la lista para colocar la habilidad en la caja. Al principio solo hay una caja disponible, pero irá aumentando hasta un máximo de cuatro cajas a medida que consigas Habilidades de entrenador.



PANTALLA DE TÁCTICAS DE COMBATE

La pantalla de Tácticas de combate contiene la siguiente información.

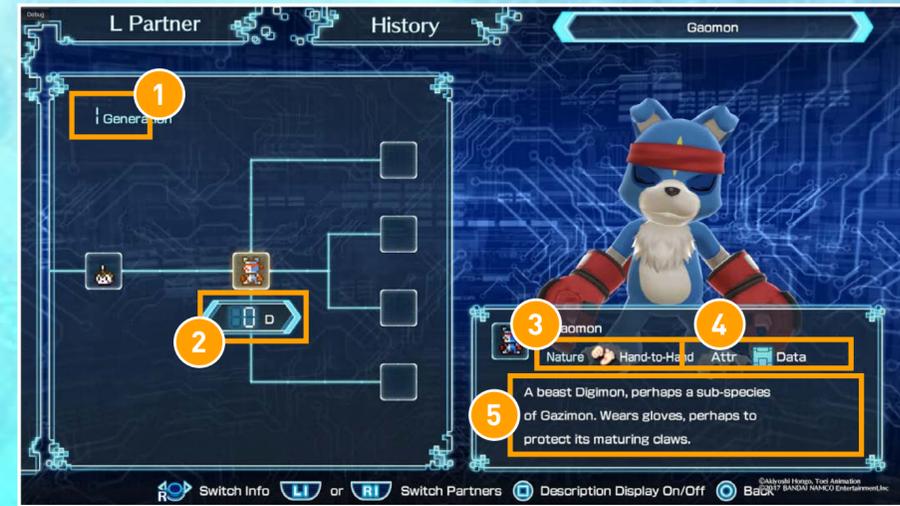


- 1 Icono de las tácticas de combate
- 2 Icono de ajustes finales
- 3 Descripción de las tácticas de combate seleccionadas

Para cambiar tácticas de combate, selecciona una táctica y después selecciona el icono "ACEPTAR".

PANTALLA DE HISTORIA

La pantalla de Historia contiene la siguiente información.



- 1 Generación del Digimon seleccionado
- 2 Días desde el nacimiento del Digimon seleccionado
- 3 Características del compañero
- 4 Atributo del compañero
- 5 Descripción del compañero

Selecciona un Digimon Digievolucionado para ver los requisitos para la Digievolución. Estos requisitos se revelan a medida que interactúas con tus compañeros.



ENTRENADOR

La pantalla de Entrenador del Digivice te permite ver información sobre el personaje principal y obtener habilidades. Se incluye la siguiente información.

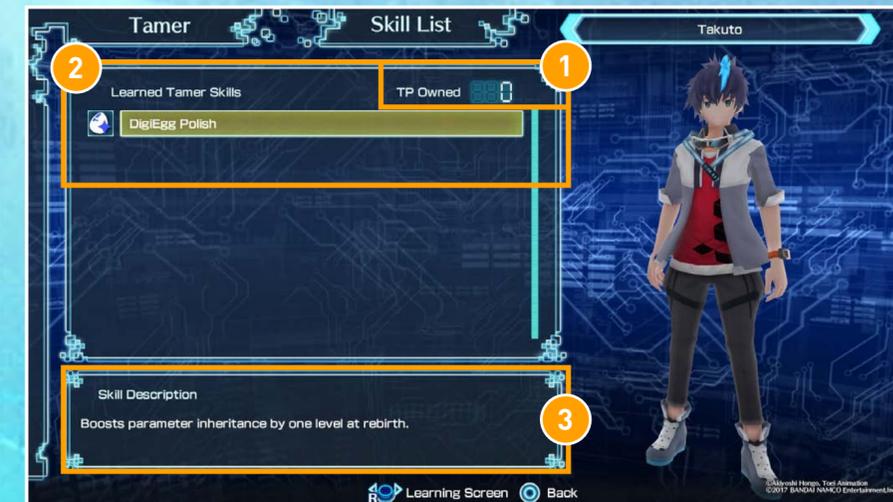
1	Menú
2	Tiempo de juego
3	Dinero que posees
4	Nivel del héroe
5	Medidor de EXP
6	EXP necesaria para el siguiente nivel
7	Cantidad de habilidades aprendidas
8	PE que posees



LISTA DE HABILIDADES

La pantalla de Lista de habilidades contiene la siguiente información.

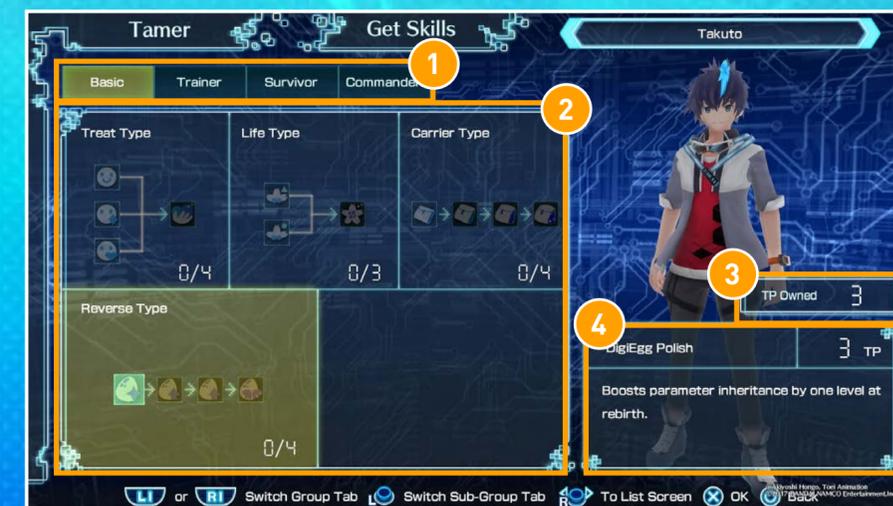
1	PE que posees
2	Lista de Habilidades de entrenador aprendidas
3	Descripción de las habilidades"



CONSEGUIR HABILIDADES

"La pantalla Conseguir habilidades contiene la siguiente información. Selecciona una habilidad y pulsa el botón ⊗ para aprender la habilidad.

1	Pestaña de sistema
2	Subsistema
3	PE que posees
4	Descripción de habilidad seleccionada"

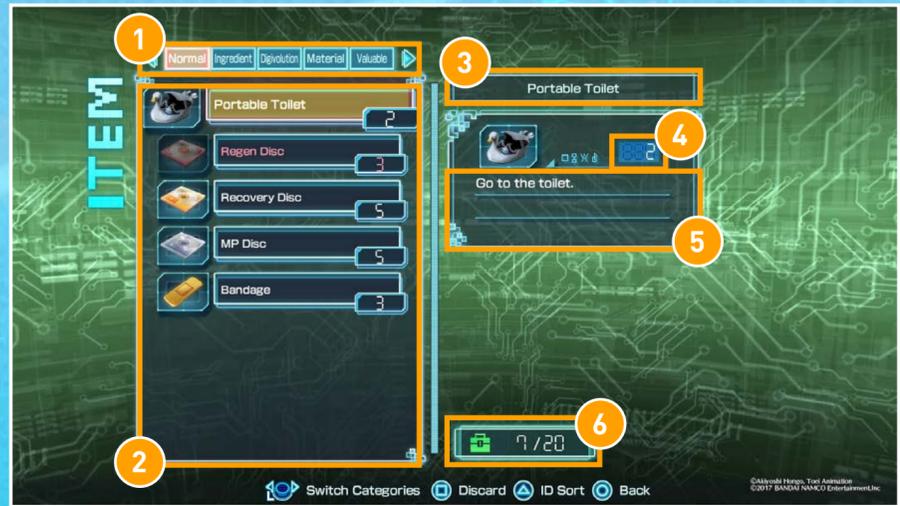


HABILIDADES DE ENTRENADOR

A medida que aumente el nivel de tu protagonista, ganarás PE. Pueden usarse para aprender Habilidades de entrenador. Estas se dividen en cuatro sistemas: Básico, Entrenador, Superviviente y Comandante; y aprenderlas te ayudará al entrenar, durante el combate y a lo largo de tu aventura.

OBJETOS

La pantalla de Objetos del Digivice contiene la siguiente información.



1	Categoría del objeto	4	4 Cantidad del objeto que posees
2	Listado de objetos/cantidad que posees	5	5 Descripción del objeto
3	Nombre del objeto	6	6 Cantidad/máximo de material del objeto

Selecciona un objeto y pulsa el botón para descartarlo, o pulsa el botón para cambiar el orden en que se muestra la lista de objetos.

MAPA

La pantalla Mapa del Digivice te permite ver el mapa. Este mapa cambia dependiendo de si te encuentras en el mapa de campo o en Floatia una vez que ha sido desarrollada.

MAPA DE FLOATIA

Tras haber desarrollado Floatia, la pantalla Mapa contiene la siguiente información.



1	Listado de ubicaciones
2	Icono de "estás aquí"

Selecciona una ubicación de la lista y pulsa el botón para visitar ese lugar en Floatia.

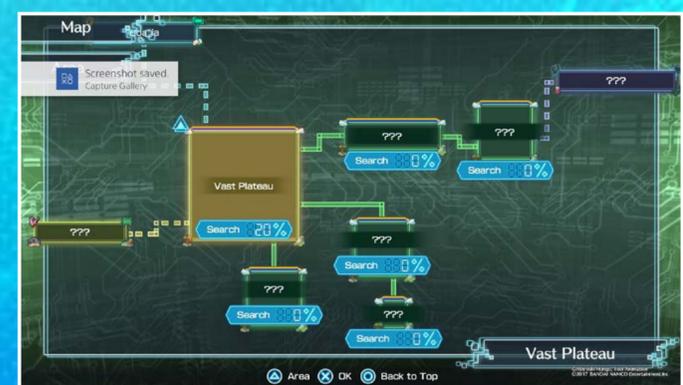
MAPA DE CAMPO

En el mapa de campo, la pantalla Mapa contiene la siguiente información.

- 1 Tipo de mapa
- 2 Listado de iconos mostrados en el mapa
- 3 Índice de exploración del mapa mostrado
- 4 Icono de "estás aquí"
- 5 Nombre de la ubicación actual



Pulsa el botón **L1** en esta pantalla para alejar la vista y el botón **R1** para acercarla. Pulsa el botón **△** para cambiar del mapa de una zona al mapa del mundo.



Mapa de la zona



Mapa del mundo

DIGICORREO

La pantalla DigiCorreo de tu Digivice te permite ver el DigiCorreo que irás recibiendo a medida que avances en la historia y las misiones del juego.



- 1 Carpeta
- 2 Listado de DigiCorreo

Selecciona una carpeta y un DigiCorreo para ver sus contenidos. Pulsa el botón **△** al seleccionar un DigiCorreo para cambiar el orden en que se muestra.

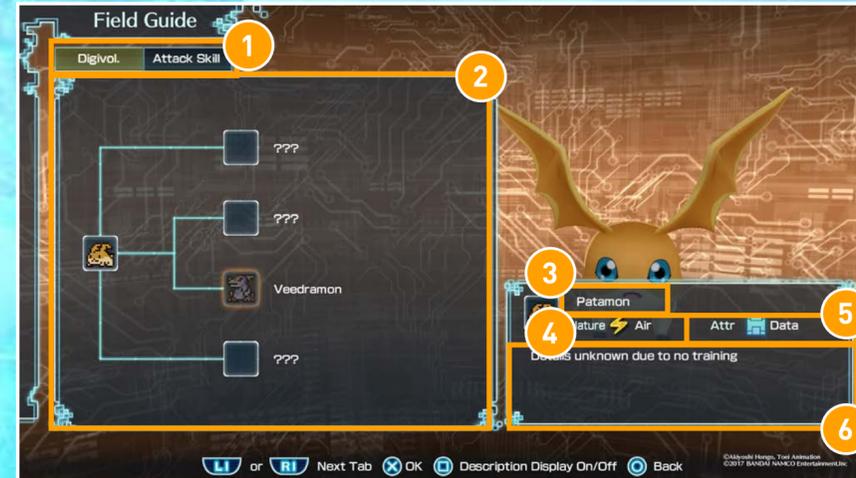


GUÍA DE CAMPO

La pantalla Guía de campo del Digivice te permite ver información sobre los Digimon que has criado. Selecciona un Digimon de la guía para ver información detallada sobre él.



Pulsa los botones **L1** y **R1** en la pantalla de datos de un Digimon para cambiar de pestañas de datos.



1	Pestaña
2	Ruta de Digievolución
3	Nombre del Digimon
4	Características del Digimon
5	Atributo del Digimon
6	Descripción del Digimon



7	Habilidades de ataque utilizables
8	Descripción de habilidad de ataque seleccionada
9	Tipo de movimiento especial
10	Descripción de movimiento especial"

MOVIMIENTO EN EL CAMPO

El mapa de campo es donde controlas a tu personaje, luchas contra enemigos, obtienes objetos y avanzas en la historia del juego. A medida que te muevas, se irá mostrando la siguiente información en pantalla.



1	Hora actual	5	Estado/mensaje del compañero I
2	Nombre de la zona	6	Estado/mensaje del compañero D
3	Nombre de la subzona	7	Icono de nuevo DigiCorreo
4	Minimapa	8	Información de Digimon enemigo

MINIMAPA

"El minimapa muestra información sobre la zona cercana al jugador, incluida la ubicación de Digimon enemigos y de eventos relacionados con la historia.

-  Compañero Digimon/Personaje no jugable
-  Digimon enemigo
-  Punto de activación de evento



REMITENTES Y PUERTAS

A medida que avances en el juego, podrás usar Remitentes y Puertas para moverte con más facilidad. Los Remitentes te permiten gastar bits para transportarte instantáneamente desde la entrada de una zona a otra, mientras que las Puertas aparecen en el mapa de campo al final de eventos y otras ocasiones para llevarte de vuelta a Floatia.



INSTALACIONES DE CAMPO

En el mapa de campo encontrarás las siguientes instalaciones de acceso libre.

Aseo



Acércate a uno para que tus compañeros puedan usarlo si lo necesitan.

Máquina expendedora



Te permite comprar objetos, por lo general a un precio mayor al que encontrarás en Floatia.

SITIO MATERIAL

Pulsa el botón **X** en uno de estos puntos para recolectar materiales. Puedes recolectar en cada punto un número determinado de veces. Este número se restablecerá cuando haya pasado tiempo suficiente.



PESCA

Si tienes una caña de pescar, pulsa el botón **X** en uno de estos puntos y selecciona un cebo para empezar a pescar. Pulsa el botón **X** cuando el flotador se hunda para atrapar un pez. Si no mides bien el tiempo, el pez escapará.



MODO CUIDADOS

Pulsa el botón **□** en el mapa de campo para acercarte a tus compañeros y entrar en el modo Cuidados.



1 Menú del modo Cuidados (→ pág. 18)

2 Estado de compañero (→ pág. 29)

3 Vínculo y DigiAmistad (→ pág. 30)

OBJETOS

Selecciona Objetos en el modo Cuidados para abrir el listado de objetos. Selecciona una categoría y después selecciona un objeto de la lista para usarlo.



DORMIR

Selecciona Dormir en el modo Cuidados para que tus compañeros duerman (si están cansados).



ACAMPAR

Si tienes una tienda de campaña, selecciona Acampar para establecer un campamento. Cada tienda tiene una durabilidad establecida; cuando llegue a cero, no podrás acampar. Mientras acampas, tienes las siguientes opciones.



COCINAR

Si tus compañeros tienen hambre y tienes ingredientes, puedes usar esta opción para cocinar para ellos.



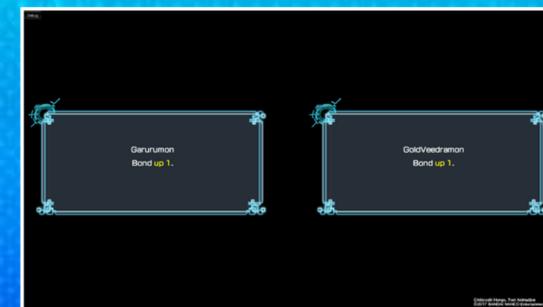
OBJETOS

Usa objetos en tus compañeros, como en el modo Cuidados.



HORA DESCANSO/DORMIR

Reduce el cansancio. También reduce la durabilidad de tu tienda de campaña en 1 y termina la acampada.



TRANSCURSO DEL COMBATE

El transcurso del combate funciona de la siguiente forma.

INICIO DEL COMBATE

Choca con un Digimon en el mapa de campo para que comience la batalla. Algunos Digimon te perseguirán si te ven.



EN COMBATE

Durante el combate, tus compañeros lucharán de manera automática siguiendo tus tácticas de combate. Puedes ayudarlos dándoles órdenes y objetos.



VICTORIA

Si ganas el combate, obtendrás EXP de entrenador y bits. Además, tus compañeros crecerán.



DERROTA

Si los PS de ambos compañeros llegan a cero, serás derrotado y volverás a Floatia.



PANTALLA DE COMBATE

La pantalla de Combate contiene la siguiente información.



1	Instrucciones
2	Información rápida de compañero I (PS/PM)
3	Información rápida de compañero D (PS/PM)
4	Información de Digimon enemigo (nivel/PS/PM)
5	Ajuste de cámara
6	Información de compañero I (PO/PS/PM)
7	Información de compañero D (PO/PS/PM)

Pulsa el botón **○** mientras estés en combate para cambiar de modo de cámara.

ÓRDENES

Pulsa el botón **L1** durante el combate para abrir el Anillo de Órdenes del compañero I, o el botón **R1** para abrir el del compañero D. Usa el joystick izquierdo para mover el cursor y pulsa el botón **⊗** para dar la orden y definir una habilidad de ataque para el compañero. El Anillo de Órdenes se cierra tras cinco segundos.



PO

Dar una orden consume una cantidad definida de PO (Poder de Orden). Los PO de tus compañeros al inicio del combate son iguales a tu valor de Vínculo con ellos; puedes aumentarlos utilizando la opción Apoyo con un compañero. El valor de PO se restablece tras cada combate.

BENEFICIOS DE LAS ÓRDENES

A diferencia de las habilidades de ataque que tus compañeros usan de manera automática, las órdenes que les des no consumen PM. También son un poco más poderosas. Sin embargo, si un compañero está haciendo otra cosa, es posible que tarde un poco en poder cumplir la orden (o que no pueda realizarla).



apoYO

Pulsa el botón **X** para enviar Apoyo a un compañero y aumentar sus PO. Enviar Apoyo mientras un compañero está atacando o siendo atacado rellenará más PO. Una vez que envíes Apoyo, tendrás que esperar un poco antes de poder volver a enviarlo.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Selecciona la parte inferior izquierda del Anillo de Órdenes y pulsa el botón **X** para ejecutar un poderoso movimiento especial con un coste de 150 PO.



ALTERACIÓN

Selecciona la parte central del Anillo de Órdenes y pulsa el botón **X** para consumir 50 PO y pon a tu compañero en modo Alterado, que lo volverá más fuerte. Esto tiene efectos diferentes para cada Digimon, desde regenerar sus PS a potenciar sus atributos.

DIGIFUSIÓN Y EXE (EVOLUCIÓN CRUZADA EXTRA)

Pulsa los botones **L1** y **R1** al mismo tiempo para abrir el Anillo de Órdenes de ambos compañeros a la vez. Una Digifusión es un movimiento muy poderoso ejecutado por los dos compañeros a la vez. En una ExE, ambos compañeros se fusionan y forman un nuevo Digimon más poderoso.

Digifusión



ExE



RESTRICCIONES DE EXE

Los movimientos ExE tienen las siguientes restricciones y no puedes realizarlos si no cumples estas condiciones.

- Un compañero debe estar en nivel Mega (salvo los dorados) y el otro tiene que estar entre los niveles Campeón y Omega (salvo los dorados).
- Ambos compañeros deben tener los niveles máximos de Vínculo y DigiAmistad.
- Solo puede usarse una vez al día.

OBJETOS

Pulsa el botón **△** durante el combate para mostrar una lista de objetos utilizables. Selecciona un objeto y pulsa el botón **×** para usarlo en tu compañero.



Pulsa los botones **L1** y **R1** mientras se muestra la lista para cambiar el compañero objetivo y pulsa el botón **△** para cambiar el orden en que se muestran.

TÁCTICAS

Pulsa el botón **□** durante el combate para abrir el menú Tácticas. Pulsa el botón **L1** para abrir la pantalla de Tácticas para el compañero I, el botón **R1** para el compañero D, o los botones **L1** + **R1** para ambos compañeros a la vez. Selecciona una táctica y pulsa el botón **×** para cambiar las tácticas de combate de tu compañero.



HUIR DEL COMBATE

Selecciona Escapar en la pantalla de Tácticas y pulsa el botón **×**. Verás una ventana, donde tendrás que confirmar que quieres escapar del combate. Selecciona Sí y pulsa el botón **×** para huir y volver a la entrada de la zona local. Tras huir de un combate, tus atributos de Vínculo y DigiAmistad se reducirán un poco.



ANOMALÍAS DE ESTADO

Algunas habilidades de ataque tienen efectos adicionales que pueden provocar anomalías de estado a tu rival. En el juego encontrarás estas siete anomalías.



TIPOS DE ANOMALÍAS DE ESTADO

	Veneno	Los PS de la víctima disminuyen gradualmente.		Furia	La víctima ataca agresivamente contra su atacante. Su probabilidad de sufrir daño crítico se duplica.
	Lentitud	La víctima se mueve más despacio.		Injustificado	La víctima ataca agresivamente a los luchadores que están junto a su atacante. Solo infligen la mitad de daño.
	Parálisis	La víctima no puede moverse.		Píxel	La víctima solo puede usar un conjunto establecido de habilidades de ataque más débiles.
	Confusión	La víctima empieza a actuar de manera extraña. Sufren la mitad de cualquier daño que inflijan.			

CURAR ANOMALÍAS DE ESTADO

Las anomalías de estado se curan al final del combate o usando un Disco de cura. Un compañero también puede curarlas si su nivel de DigiAmistad es lo bastante alto.



RELACIONES DE ATRIBUTOS

Cada Digimon y cada movimiento de ataque tienen sus propios atributos, y la forma en que interactúan entre sí afecta a la fuerza de los movimientos. El efecto depende de los atributos de la habilidad del atacante y de los atributos del Digimon que está siendo atacado. Cada atributo es fuerte contra otro atributo, así que tener en cuenta estas relaciones te resultará útil para elegir atributos efectivos con los que atacar durante el combate.



GRÁFICO DE RELACIÓN DE ATRIBUTOS

Fuerte >>>> Débil



FLOATIA, TU BASE DE OPERACIONES PARA LA AVENTURA

En este juego, usarás la ciudad de Floatia (donde comienza la historia) como base de operaciones a medida que avances. En Floatia, puedes entablar amistad con los Digimon que encuentres en el mapa de campo y la ciudad también se desarrollará a medida que avances en la historia. En Floatia puedes encontrar las siguientes instalaciones.



INSTALACIONES PRINCIPALES DE FLOATIA

Distrito	Instalación	Distrito	Instalación	Distrito	Instalación
Distrito Central	Casa de Jijimon	Distrito Empresarial	Tienda de objetos	Distrito del Ocio	Coliseo
	Remitente		Hospital		Estadio
	Almacén		Restaurante		Museo
	Constructor		Mercado bursátil	Distrito de Investigación	Sala de Entrenamiento
Distrito Agrícola	Campos		Dojo de Digievolución		

REMITENTE

Los Remitentes te permiten ir a la zona que quieras a cambio de bits. Habla con Birdramon para ver la lista de zonas a las que puedes viajar. Selecciona una y pulsa el botón **X** para ir a esa zona.



ALMACÉN

Te permite almacenar y retirar objetos. Habla con Patamon y selecciona si quieres almacenar o retirar. Verás una lista de tus posesiones y los objetos que están almacenados actualmente. Selecciona un objeto y pulsa el botón **X** para transferir uno —o el botón **Y** para transferir 10— al otro lado.



CONSTRUCTOR

Esto te permite mejorar las instalaciones de la ciudad si tienes los materiales necesarios. Habla con Veemon para ver un listado de las instalaciones mejorables. Selecciona una y pulsa el botón ⊗ para iniciar la mejora. Cuando haya pasado el tiempo suficiente, la mejora se completará, haciendo que la instalación sea más útil.



TIENDA DE OBJETOS

Aquí puedes comprar y vender objetos. Habla con el Digimon y selecciona si quieres comprar o vender. Verás un listado de objetos. Selecciona uno y pulsa el botón ⊗. A continuación, se te preguntará cuántos quieres comprar/vender; usa los botones de dirección o el joystick izquierdo para elegir la cantidad y pulsa el botón ⊗ para completar la transacción.



INTERCAMBIAR MATERIALES

Habla con Gotsumon en la instalación Constructor para intercambiar materiales. Los materiales disponibles cambian cada día de la semana.



HOSPITAL

Ve aquí para comprar medicinas y curar heridas o enfermedades.



RESTAURANTE

Si tus compañeros tienen hambre, aquí puedes darles de comer para aumentar sus atributos. Habla con el Digimon para ver la lista de objetos del menú. Selecciona uno y pulsa el botón **X**. A continuación, selecciona un compañero y pulsa el botón **X** para hacer que coman.



CAMPOS

Aquí puedes plantar semillas para luego cosechar las plantas. Habla con el Digimon para ver un listado de lo que está plantado en este momento y pulsa el botón **X** para ver un listado de las semillas que puedes plantar. Selecciona una y pulsa el botón **X**. Verás una ventana de confirmación; selecciona Sí para plantar la semilla. Cuando haya pasado el tiempo suficiente, podrás cosechar los objetos de la planta.



MERCADO BURSÁTIL

Esto te permite comprar y vender mercancías cuyos precios varían constantemente para ganar dinero. Habla con el Digimon para ver el listado de mercancías. Selecciona una y pulsa el botón **X** para decidir cuántas comprar, o el botón **□** para decidir cuántas vender. Usa los botones de dirección o el joystick izquierdo para elegir la cantidad y pulsa el botón **X** para completar la transacción.



SALA DE ENTRENAMIENTO

Aquí es donde entrenas y potencias a tus compañeros. Ve a la máquina blanca para abrir la pantalla de Entrenamiento. Usa el joystick izquierdo para decidir qué atributo quieres potenciar para el compañero I, y usa el joystick derecho para elegir un atributo del compañero D. Si pulsas el botón **X**, verás una ventana de confirmación; selecciona Sí para empezar el entrenamiento. Pulsa el botón **X** para detener la ruleta de bonificación y verás los resultados de la sesión.



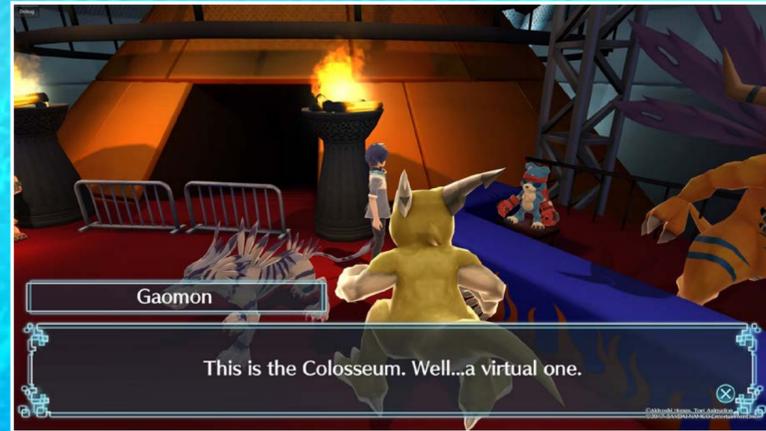
DOJO DE DIGIEVOLUCIÓN

Esto te permite ver información sobre las Digievoluciones de tus compañeros. Habla con el Digimon para ver la ruta de Digievolución de tu compañero y si cumple los requisitos necesarios para Digievolucionar a la siguiente generación. Pulsa los botones **L1** y **R1** para cambiar de compañero.



COLISEO

Combate utilizando distintas reglas. Habla con el Digimon para ver un listado de todos los combates. A continuación, selecciona al que quieras unirte y pulsa el botón **X**. Se te preguntará si quieres unirte al combate; selecciona Sí para empezar a luchar. Los controles en el Coliseo son los mismos que en la pantalla de combate.



MONEDAS

Al ganar en el Coliseo, obtendrás recompensas en forma de monedas que podrás usar en el Distrito del Ocio. Las monedas te permiten acceder al Estadio, y también pueden cambiarse por premios.

Canje de premios



Estadio



MUSEO

Aquí puedes escuchar música y ver películas que ya hayas escuchado o visto antes, además de ver las Tarjetas Viejas que hayas encontrado. Habla con el Digimon para ver un listado de las opciones disponibles. Selecciona una pista o una película y pulsa el botón **X** para reproducirla.



DIGIEVOLUCIÓN

Tu pareja de compañeros envejece con el tiempo. Cuando cumplan los requisitos, Digievolucionarán a una nueva generación más poderosa. Los requisitos incluyen los atributos de los Digimon, el número de Entrenamientos fallidos, el peso y la Disciplina. Para ver lo cerca que están de Digievolucionar, selecciona Historia en tu Digivice o ve al Dojo de Digievolución en Floatia.



Fases de la Digievolución



Aprendiz I



Aprendiz II



Novato



Campeón



Definitivo

¡También hay otra forma de Digievolución disponible!

VIDA DE COMPañERO Y HERENCIA

Tus compañeros tienen una esperanza de vida, y morirán cuando haya pasado un tiempo determinado. Cuando lo hagan, verás una pantalla de selección de DigiHuevo y tendrás que criar a otro Digimon desde cero, aunque el nuevo compañero heredará algunos de los atributos del antiguo. La esperanza de vida de tus compañeros aumenta cada vez que Digievolucionan.

Muerte de un compañero



Herencia



Selección de DigiHuevo

CUIDAR DE LOS COMPañEROS

Para ampliar la esperanza de vida de tus compañeros y ayudarlos a aprovechar al máximo sus habilidades, necesitarás darles de comer, llevarlos al aseo y dejar que duerman. Si no logras cubrir una de estas necesidades a tiempo, se producirá un Entrenamiento fallido, lo que puede provocar diversos efectos negativos.



Presta atención a las indicaciones y mensajes de tus compañeros e intenta cubrir sus necesidades lo antes posible.

SEÑALES DE COMPañEROS DIGIMON Y QUÉ HACER

	El Digimon tiene hambre y quiere comer. Dale comida.
	El Digimon necesita ir al baño. Ve a un aseo o usa un Aseo portátil.
	El Digimon necesita dormir. Ve al modo Cuidados o acampa para dejar que duerma.
	El Digimon está cansado. Deja que descanse en una cama.
	El Digimon está enfermo. Dale Medicina o llévalo al Hospital.
	El Digimon está herido. Usa una Tirita o Medicina, o llévalo al Hospital.

ATRIBUTOS DEL COMPañERO

Los niveles de Ánimo y Cansancio de tus compañeros cambiarán en función de cómo los trates. Ve a Estado (en el menú Compañero de tu Digivice) para ver sus atributos actuales.



Medidor de Ánimo
Medidor de Disciplina

Medidor de Maldición
Medidor de Cansancio

ÁNIMO

Los compañeros con un buen estado de ánimo tendrán mejor ataque y defensa en combate, y también recibirán bonificaciones después de entrenar. Su Ánimo cambia en base a cómo los cuidas y cómo te comunicas con ellos, aunque vuelven a la normalidad después de que se vayan a dormir. El Ánimo también varía de un día a otro.

DISCIPLINA

La Disciplina de tus compañeros afecta a la Digievolución. Si es elevada, serán Digimon más serios; si es baja, se convertirán en chicos malos. La Disciplina cambia en función de cómo te comunicas con ellos y lo que les das de comer.

Maldición

El nivel de Maldición aumenta si no llevas al Digimon al aseo a tiempo. Si esto sucede 16 veces, ocurrirán cosas malas.

Cansancio

Estar cansado hace que los Digimon sean más susceptibles a enfermarse, lo que reduce gradualmente sus PS, sus PM y su esperanza de vida.

LUGARES RECHAZADOS

A algunos Digimon no les gustan ciertos lugares; aventurarse a esas zonas hace que enfermen con mayor facilidad. No pases mucho tiempo allí, o asegúrate de estar preparado para lidiar con la enfermedad.

COMUNICACIÓN

Durante la aventura, es posible que tus compañeros intenten comunicarse contigo. Cuando esto ocurra, selecciona si quieres felicitarlos, regañarlos o ignorarlos y pulsa el botón \otimes . Verás los resultados de esta acción, y tu Vínculo, tu nivel de DigiAmistad y el Ánimo o la Disciplina de tu compañero cambiarán en consecuencia.



NIVEL DE VÍNCULO Y DIGIAMISTAD

Tus compañeros y tú seréis más efectivos en combate cuanto más fuerte sea la relación entre vosotros. Cuando mayor sea vuestro Vínculo, más PO tendréis al inicio del combate; cuanto mayor sea el nivel de DigiAmistad entre tus compañeros, más se ayudarán mutuamente. Los niveles de Vínculo y DigiAmistad cambian en base a la comunicación, la comida, el sueño y otros factores.



CAJA DIMENSIONAL

Usa la Caja Dimensional de la casa de Jijimon, en Floatia, para luchar contra otros jugadores y conseguir puntos que después podrás cambiar por objetos.



JUGAR ONLINE

Para poder disfrutar de la Caja Dimensional, tu sistema PS4® debe estar conectado a Internet. Para más información, consulta la Guía del usuario de PlayStation®4 en el sitio web oficial de Sony Interactive Entertainment Inc.

<http://manuals.playstation.net/document/es/ps4/>

COMBATES

La Caja Dimensional te permite luchar contra gente con un rango cercano al tuyo, usando los compañeros que elijas. Luchan de manera automática y, si ganas, obtendrás Puntos de Red. Puedes participar hasta en tres combates al día.



MISIONES DIARIAS

Cuando te conectes a la Caja Dimensional, recibirás un DigiCorreo. Completa la misión que se describe en el correo para obtener Puntos de Red. Esta misión estará disponible hasta que vuelvas a conectarte a la Caja Dimensional al día siguiente y recibas la siguiente misión por DigiCorreo.



CAJA DIMENSIONAL

REGALOS

Introduce un código de producto en PlayStation®Store para que los regalos en forma de objetos se envíen a tu Caja Dimensional. Si tienes espacio en tu inventario, podrás aceptar el regalo de la Caja Dimensional.



PUNTOS DE INTERCAMBIO

Los Puntos de Red obtenidos mediante combates o misiones diarias pueden intercambiarse por objetos usando la opción Puntos de Intercambio de la Caja Dimensional. La lista de objetos disponibles cambia cada día.



CUSTOMER SERVICE SUPPORT

Australia	1902 26 26 26	\$2,48/min (may change without notice)	au.support@bandainamcoent.com.au
België		Support en français: Support in English:	fr.support@bandainamcoent.eu customerserviceuk@bandainamcoent.eu
Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883	1,24€/min aus dem dt. Festnetz Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
España	+34 902 10 18 67	Lunes a jueves: 09.00 – 18.00 Viernes: 09.00 – 14.00	es.support@bandainamcoent.eu
Ελλάδα	+30 210 60 18 800	Αστική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@bandainamcoent.eu
France	0825 15 80 80 0,15€/min Lundi-Samedi: 10.00-20.00 non stop	Support Technique CS80236 33612 CESTAS	fr.support@bandainamcoent.eu
Italia			it.support@bandainamcoent.eu
New Zealand	0900 54263	\$1,99/min (may change without notice)	au.support@bandainamcogames.eu
Nordic Countrie Nederland	Sweden Norway Finland Denmark	Support in English:	customerserviceuk@bandainamcoent.eu
Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655	€1,35€/min Montag-Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
Portugal	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00 – 18.00 Sexta Feira: 09.00 – 14.00	pt.support@bandainamcoent.eu
Schweiz	Technische: 0900-929300 Spielerische: 0900-770780	2,50 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
Singapore	+65 6538 9724		support@bandainamcoent.asia
United Kingdom		Monday - Friday: 09:00 - 18:00 GMT	customerserviceuk@bandainamcoent.eu

Please visit
www.bandainamcoent.eu/support
 For the full list of support contacts